

Surrealer Trip mit Cyberbrille

Von Oliver Klatt

"Augmented Reality" - erweiterte Wirklichkeit - nennt man es, wenn Realität und Computergrafik verschmelzen. Der Künstler Jan Torpus nutzt diese Technologie, um uns zu verzaubern - und es zum Beispiel mitten im Sommer schneien zu lassen. Der Zeitschrift GEE erzählte Torpus von seiner Realität.

Es schneit von unten nach oben. Dicke, flauschige Flocken steigen von der Wiese, auf der wir spazieren gehen, gen Himmel. Wenig später sehen wir ein glänzendes, in sich verschlungenes Gebilde. Wie selbstverständlich setzen wir unseren Weg auf der spiegelnden Oberfläche der Skulptur fort, erkunden ihre Windungen und stehen kurz darauf Kopf.

Nein, das Ganze ist kein Traum und auch kein durch Drogen hervorgerufener Rausch. Es ist Teil des Augmented-Reality-Projekts "Playground" des Baseler Künstlers und Designforschers Jan Torpus. "Ich wollte an einem beliebigen Ort ein ähnlich faszinierendes Erlebnis entstehen lassen, wie Kinder es auf einem Spielplatz haben", sagt Torpus - "daher der Name."

Erreicht wird diese Wirkung durch ein mobiles Gerät namens Life Clipper 2, das Torbus gemeinsam mit Kollegen entwickelt hat. Es besteht aus einer Spezialbrille und einem Computer. Ein GPS, das normalerweise in der Landschaftsvermessung zum Einsatz kommt, bestimmt darin die Position des Trägers zentimetergenau, und ein Tracker, der mit der Brille verbunden ist, ermittelt Kopfhaltung und Blickrichtung. Schnallt man sich die klobige Konstruktion auf den Rücken und setzt die Brille auf, verwandelt sich die Umwelt in einen Spielplatz der Sinne: Dann reichert der PC im Rucksack die durch die Brille wahrgenommenen visuellen Eindrücke mit Effekten und virtuellen 3D-Objekten an. Um diese vom Künstler beliebig im Raum plazierbaren Formen kann der Betrachter dann herumgehen, als wären sie wirklich.

"Im Unterschied zur virtuellen Realität wird durch Augmented Reality die Wirklichkeit nicht durch eine fiktive Welt ersetzt", sagt Jan Torpus, "stattdessen wird ihr etwas hinzugefügt. Man kann sich das wie einen multimedialen Walkman vorstellen." Nun beginnt die Suche nach Anwendungsmöglichkeiten für die Technologie. Archäologen haben ihre Vorzüge bereits erkannt und in Basel ein altes Keltendorf virtuell wieder aufgebaut. Wo damals keltische Holzhütten standen, tauchen diese nun dank "Live Clipper 2" um einen herum wieder auf. Auch Architekten und Stadtplaner zeigen Interesse. Schließlich lässt sich mit Augmented Reality bereits vor Ort überprüfen, wie gut sich ein geplantes Gebäude in das Stadtbild einfügt, obwohl es lediglich als Modell im Rechner existiert. Derzeit ist das Ganze allerdings noch zu kostspielig, um auf dem Massenmarkt Abnehmer zu finden.

Für Jan Torpus ist "Playgrounds" und die zugrunde liegende Technik jedoch der erste Schritt in eine Zukunft, in der wir unsere Videospiele mit an die frische Luft nehmen und unsere Umwelt in ihnen die Hauptrolle spielt.

URL:

<http://www.spiegel.de/netzwelt/tech/0,1518,605917,00.html>